

Apuntes del alumnado de EFI 3

IES AMURGA – Dpto. de Educación Física
1º Bachillerato

1. Los juegos en la cultura canaria. 2. Los juegos aborígenes canarios. 3. Los juegos tradicionales difundidos en Canarias.



Apuntes del alumnado de EFI 3

IES AMURGA – Dpto. de Educación Física
1º Bachillerato

1. Los juegos en la cultura canaria.

La cultura canaria es una muestra de la confluencia de culturas. Esta circunstancia se puede comprobar en sus juegos, que tienen dos puntos de referencia más acusados: la cultura aborigen y el conjunto de las culturas peninsulares; la primera como sustrato, y la segunda como aportación de la expresión del juego de la Península Ibérica en nuestras islas.

Entenderemos por juegos las diferentes actividades recreativas organizadas que son una muestra más de las ideas, comportamientos y organizaciones propias del ser humano, de sus grupos y sociedades. Distinguiremos entre juegos aborígenes y juegos tradicionales para indicar su valor histórico, frente al valor de lo tradicional de otros juegos que se fueron incorporando paralelamente. Emplearemos genéricamente la denominación de juegos tradicionales canarios, pero con la intención de incluir en este concepto el conjunto de los juegos aborígenes y los juegos posteriores a la Conquista; además, debemos distinguir también los juegos tradicionales infantiles, aunque no serán tratados en esta ocasión.

Los juegos tradicionales canarios se han configurado, al igual que en otras culturas, a partir de algunos parámetros antropológicos, que han supuesto los elementos necesarios para su conceptualización. Los parámetros ideacionales como el símbolo, el mito, los valores, el ritual y la fiesta, así como los estructurales como el rango, el reparto de bienes, apuestas y premios, son motores de nuestros juegos tradicionales.

Dentro de los juegos tradicionales canarios encontraremos algunos ya existentes en tiempos remotos y pertenecientes a una cultura muy alejada de las culturas europeas, pero también juegos que, gracias a la geografía isleña, se anclaron en el tiempo de la conquista de Canarias, hace ya cinco siglos; estos últimos nos demuestran también la fuerza de difusión de uno de los motores de la cultura más idóneo de transmisión: el ludismo.

¿Son los juegos un elemento aislado de la cultura canaria?



No sólo en Canarias, sino en todas las culturas del mundo, existen relaciones entre los juegos y otros elementos culturales como la música, la pintura, profesiones o festejos.

En las Islas Canarias encontramos este tipo de relaciones con la música y bailes folklóricos, con un alto componente físico-motriz y expresivo.

Ejemplo: El baile del Vivo.



También encontramos juegos que se originan en festividades, como las Tablas de San Andrés.





2. Los juegos aborígenes canarios.

Antes de la llegada de los conquistadores, la cultura aborígen canaria poseía, con alguna excepción, unos juegos estrechamente vinculados a aspectos funcionales. Siempre se trata de juegos simples, ya que no se conocen juegos de organización colectiva.

Es importante situar la cultura aborígen canaria en su contexto cultural y en un nivel de evolución que nos permita comprender el porqué de sus juegos. En primer lugar, hemos de apuntar que la cultura aborígen canaria se relaciona con una cultura norteafricana de tipo bereber, que no se asocia a un momento histórico único sino a diversas oleadas que supusieron una recepción tardía de manifestaciones mediterráneas y atlánticas.

Se puede sugerir la hipótesis de que los aborígenes poseyeron juegos propios en este período histórico poco influidos por juegos pertenecientes a otras culturas. Téngase en cuenta que no tenemos información acerca del aspecto lúdico de las actividades realizadas por los aborígenes, por lo que hemos de comprender el carácter universal del juego en las culturas; o lo que es lo mismo: todas las culturas juegan.

En cuanto a la difusión de juegos foráneos, consideramos que se hubiera necesitado no sólo el contacto cultural, del que ya existe conocimiento en la Antigüedad y en la Baja Edad Media, sino también el asentamiento de otros grupos en nuestras islas, lo cual no sucedió hasta comienzos del siglo XV.

La complejidad del mapa de nuestros juegos aumenta con la llegada en 1402 de Jean de Bethencourt, barón normando al servicio de Juan de Castilla. Con él se inicia la conquista de las Islas, que concluyó en 1496. Este hecho supone el comienzo de la entrada paulatina de otros pobladores, primero de los normandos e inmediatamente de los castellanos. El flujo de pobladores peninsulares fue una constante, frenada solamente por el descubrimiento de América.

Los juegos que practicaba la cultura aborígen han llegado a nosotros a través de diversas fuentes, muchas veces presentadas en forma de breves referencias que, en la mayoría de los casos, nos ofrecen una información muy limitada.

Desde el punto de vista del concepto «juego», es necesario precisar que barajamos una idea genérica de juego, en la que incluiremos tanto las «actividades físicas», imposibles de desligar en los primeros grados de evolución cultural de muchas prácticas funcionales, como las prácticas lúdicas en sí mismas.

Los juegos de los aborígenes canarios eran de participación individual y de enfrentamiento con un oponente. Es un punto de gran interés comprobar que no existieron juegos de carácter colectivo, lo



que podemos explicar porque los juegos motores de estrategia se relacionan más con culturas de mayor complejidad en su organización social.



[1. Mural alegórico Juegos Aborígenes Canarios: Lucha Canaria, Juego del Palo, Salto del Pastor y Levantamiento de Piedra.- Lateral carreta CP. Teófilo Pérez, Tegueste, Abril de 1997]

El grupo de juegos que consideraremos en este apartado son los siguientes: lucha, juego del palo, lanzamiento y esquivas de piedras, pulseo de piedra, salto del pastor, y salto de vara. No incluiremos en esta ocasión otras actividades físicas, de las que no existe evidencia de que hubieran podido ser juegos, como ocurre con los casos de la ascensión de maderos y troncos a riscos, el nado, y la carrera.

2.1. Lucha Canaria

Este es uno de los juegos más reflejados en las fuentes documentales; podemos decir que su práctica entre los aborígenes canarios era algo común en las fiestas; sin embargo, esto no quiere decir que la estructura actual de la lucha se asemeje a lo que debió ser la lucha del aborigen, que nos es desconocida.

En el año 1527, con motivo del nacimiento de Felipe II, se celebraron en La Laguna unos juegos, en los que se incluye la lucha, y en la que ya se aprecia un aspecto elemental de la estructura actual de la lucha canaria: dar dos caídas o vencer dos veces.

«Habrán luchas, y el luchador que venciere a tres, dando a cada uno dos idas sin recibir ninguna, ganará dos varas de la misma seda. El día del Corpus se duplicarán los festejos (...).»

Hasta el final del primer tercio de este siglo la organización de los enfrentamientos correspondía a un modelo evolutivo natural, consistente en la competición de unos pueblos o bandos (nortésur) contra otros, o de unas islas frente a otras.

Curiosamente, la lucha vio nacer su primer reglamento en Matanzas (Cuba), en 1872. Y ha sido más recientemente, en el año

Relación de la Lucha Canaria con otras luchas.



La Lucha Canaria tiene características muy similares con otras luchas tradicionales del mundo, como la lucha Ssirum (Korea), en cuyo campeonato participan cada año varios luchadores canarios, la lucha Lamb senegalesa, donde estuvo federado el luchador canario Juan Espino "El trota", y el Judo, originario de Japon y practicado en todo el mundo.

Lucha Canaria y Senegalesa.





1960, con el Reglamento General Orgánico, cuando se consensuó un reglamento común para todas las islas.

La lucha canaria es un deporte de oposición que se fundamenta en el enfrentamiento de dos adversarios, los cuales desde una posición inicial de bipedestación y agarre a la boca-manga del pantalón, procuran, durante un tiempo no superior al minuto y medio, sin salirse de un terrero circular, desequilibrar para hacer tocar al contrario con cualquier parte del cuerpo que no sea la planta de los pies y utilizan para ello una serie de «mañas» o técnicas, tanto de manos como de pies o combinadas y en las que está prohibido el golpeo.

2.2. Juego del palo o palo canario

El conjunto de prácticas que podemos agrupar bajo la denominación de palo canario, se basa en una esgrima entre dos jugadores con un palo en las manos. En cualquier caso, los juegos de palo y garrote o lata son dos actividades que debemos a los aborígenes canarios y que fueron consecuencia de la evolución de actividades bélicas.

La diferencia entre las modalidades de juego existentes viene determinada por el tamaño del palo, distinguiéndose tres modalidades: palo chico, palo mediano y garrote o palo grande.

La primera noticia sobre el uso de palos, por parte de los aborígenes, la encontramos en la crónica bethencouriana (1402), y hace referencia a los bimbaches, o pobladores de la isla de El Hierro «(...) y los hombres llevan grandes lanzas sin hierro, (...)».

Su componente lúdico: Habitualmente el juego del palo aborigen se incorporaba a las fiestas, de lo cual tenemos referencias en bodas y en la fiesta del Beñesmen. Del resto del uso del palo con un carácter lúdico poco conocemos, y menos aún lo que significó la transculturización de esta actividad.

Su componente laboral y de defensa: El palo siempre ha ido asociado a unas funciones determinadas, que podemos resumir en defensa, manejo de animales y apoyo para deambular por los caminos y barrancos.

Con este código QR puedes acceder al previo del documental “El Rescate de un Legado” que habla del Juego del Palo Canario en la zona sur-sureste de la isla de Gran Canaria, impulsado entre otros por el Colectivo “La Revoliá” que desde hace algo más de 30 años fomenta y difunde este juego entre otras tradiciones.



Las diferencias que encontramos en los juegos que tienen en común un palo vienen determinadas por el tamaño de este y por la forma de entenderlo y enseñarlo. Respecto al tamaño, se distinguen tres tipos: palo chico, corto o macana; palo mediano o vara; y palo grande, lata, astia, lanza o garrote. En lo que concierne a la forma de entender el palo, se ha transmitido a través de escuelas, que han conservado también sus propias técnicas.



El juego del palo es, en definitiva, una esgrima, cuyo espacio está definido por los jugadores, compuesto por un conjunto de técnicas rápidas que lo hacen muy vistoso, y que no posee una forma explícita de terminación, viniendo ésta determinada por el control del hombre de respeto u hombre bueno, o bien por resultar evidente para los practicantes quién es superior.

2.3. Lanzamiento y Esquiva de piedras.

El lanzamiento y esquiva de piedras es otro de los juegos aborígenes estrechamente ligados a una actividad funcional de carácter bélico. Existen muchas referencias respecto a la enorme habilidad que poseían los aborígenes canarios para el empleo de piedras como arma arrojadiza incluso labrando las piedras que utilizaban para este fin. Cuenta Fr. Alonso de Espinosa, en 1594: «(...) usaban de unas pelotas de piedras rollizas que tiraban con mucha fuerza».

La referencia de esta actividad como juego es clara. «Pues su ligereza era tanta, que a diez pasos esperaban que les tirase quien quisiese una piedra o lanza, y no había acertarles, porque hurtaban el cuerpo con mucha destreza». (Espinosa, 1594)

También conocemos cómo hubo ocasión de servirse de esta habilidad para lanzar y esquivar piedras con el fin de sacar beneficio.

Una de las referencias más interesantes, no sólo para esta actividad sino para el conjunto de los juegos aborígenes, es la que nos muestra el carácter instructivo en la esquiva de pelotas de barro, con las cuales se iniciaba a los niños en esta en la isla de La Gomera.

«Eran los gomeros gente de mediana estatura, animosos, ligeros y diestros en ofender y defenderse, grandes tiradores de piedras (...) Acostumbraban los naturales de esta isla, para hacer diestros y ligeros sus hijos, ponerse los padres a una parte, y con pelotas de barro les tiraban, porque se guardasen; y como iban creciendo, les tiraban piedras, y después varas botas y después con puntas (...) Y éranlo tanto, que en el aire tomaban las piedras y dardos y las flechas que les tiraban con las manos» (Abreu, 1602).

Este juego desapareció, probablemente tras la conquista de las islas, pues no se ha encontrado ninguna referencia acerca de su práctica posterior.

2.4. Levantamiento o pulseo de piedras.

El manejo de grandes piedras siempre ha sido una actividad habitual en el medio rural, la cual derivó a una manera peculiar de cubrir el ocio por quienes deseaban probar sus fuerzas levantando aquéllas. El levantamiento o pulseo de piedra es una prueba de fuerza, con la que se medían los aborígenes canarios. Se denomina





pulseo, cuando debe levantarse la piedra sobre la cabeza sin tocar el cuerpo, mientras que levantar la piedra permite el contacto con éste.

La primera y única referencia que aparece en los cronistas se debe a Fray Alonso de Espinosa (1594); la descripción se refiere a los pobladores de Tenerife:

«Eran hombres de tanta ligereza que se cuentan algunas cosas de ellos casi increíbles. Una piedra guijarro está en esta isla, en el término de Arico, maciza, mayor que una grande perulera, la cual vide yo y es común plática entre los naturales que con aquella piedra iban sus antepasados a probar sus fuerzas, y que la levantaban con las manos y la echaban sobre la cabeza a las espaldas con facilidad; y ahora no hay hombre, por membruno que sea, que la pueda levantar ni dar viento».

El levantamiento o pulseo de piedra se realiza con la piedra tal y como se encuentra en la naturaleza, de ahí la gran importancia del agarre y poseer manos grandes y fuertes. El pulseo se considera la forma más limpia de levantar la piedra y concluye con la extensión de los brazos; también se puede realizar en dos tiempos, el primero a la altura del pecho. En cualquier caso, siempre se buscaba quien la pulseaba el mayor número de veces. En cuanto al levantamiento de piedra, su técnica consiste en buscar un apoyo del cuerpo con el que servirse para alzar el peso.

A veces, había piedras que eran destacadas por ser muy difíciles de pulsear, como la piedra de los valientes (Arico) y la piedra de los mocanes, en Frontera (El Hierro). En el municipio de San Bartolomé de Tirajana existe una piedra muy conocida por la gente del Sur de la isla de Gran Canaria. Se sitúa en Aldea Blanca y se la llamó “Piedra del Gallo”, una piedra con mucha historia y una de las más pesadas que se conocen para esta práctica con 151 kg. Uno de los pocos practicantes del levantamiento de la piedra es del municipio de Santa Lucía de Tirajana, llamado Ramón Alvarado.

2.5. Salto del Pastor.

La denominación de salto del pastor proviene de la relación de esta práctica con la tareas propias del pastor cuando acompaña a su ganado. Aparentemente, el palo para realizar saltos es muy semejante al garrote empleado para el juego del palo grande; la diferencia reside en la incorporación castellana del regatón, o pieza de hierro, a modo de capuchón, que se sitúa en el extremo que se apoya en el suelo, asegurándose así el mejor agarre.

[4. «Regatón»: punta de la lanza o garrote que se utiliza en la modalidad del Salto del Pastor].





Espinosa, en 1594, aporta la primera referencia acerca de esta práctica aborigen en Tenerife:

«Otras mil gentilezas hacen, como es arrojarse peña abajo con una lanza muchos estados, que, como son a todos notorias, no quiero gastar tiempo en escribirlas».

Se conocen distintas formas de medirse los pastores a modo de juego, en las que se cuentan proezas, como a saltar cada vez a mayor altura, o un salto desde lo alto del campanario de la iglesia consiguiendo agujerear una moneda puesta en el suelo; o a otras formas menos frecuentes, como saltar pequeñas alturas con el palo sujeto a la espalda.

El salto del pastor es una actividad de deambulación por medio de una palo grande, lanza o garrote, con el fin de salvar los desniveles y accidentes del terreno. Su práctica se conoce en todas las islas.

Existen diversos tipos de saltos y técnicas para realizarlos. Los tipos más comunes de saltos son a apoyar y deslizarse por la lanza, cuando la altura que se salva es menor que la altura de la lanza; a regatón muerto, cuando se salta al vacío. La técnica más empleada es la de apuntar con el regatón a un lugar, apoyar y deslizarse con las manos, manteniendo éstas una con la palma de la mano hacia arriba, el brazo extendido y cerca de los muslos, y la otra sosteniendo el palo en su extremo superior con el brazo flexionado; se busca que el cuerpo rápidamente se adose al palo, de manera que mantenga durante toda su ejecución el equilibrio, por ello se recomienda que las puntas de los pies deben caer muy cerca del regatón (caer a plomo).

2.6. Salto de vara.

El salto de vara es un juego aborigen desaparecido sobre el que se conoce muy poco. La única referencia que ha llegado hasta nosotros se debe a Abreu Galindo(1602) cuando nos cuenta las costumbres de los pobladores de Lanzarote y Fuerteventura:

«Eran muy ligeros en saltar, y era su principal ejercicio. Tomaban dos hombres una vara larga, uno por un cabo y otro por el otro cabo, y alzaban los brazos con la vara, lo más alto que podían; y el que lo saltaba, tenían por más ligero. Y así dos y tres en hilera, y había hombre que los saltaba en tres saltos, sin parar».

Es muy posible que esta práctica se realizase en otras islas, siempre unida a la fiesta, tal y como mencionan ambigualmente Scory y Espinosa, a finales del siglo XVI. Respecto al tipo de salto, parece ser una especialidad reservada a unos pocos.



3. Los juegos tradicionales difundidos en Canarias.

Las Islas Canarias, por su geografía, han sido un reducto para algunos juegos que han perdurado en el tiempo y nos muestran todavía actividades que se realizaban en el medievo, como los casos de la pelotamano y la pina; por contra, otros juegos son relativamente recientes, como el arrastre de ganado y el levantamiento del arado. En general, este grupo de juegos canarios se derivan del fenómeno de difusión cultural europeo, con algunas excepciones.

Estos juegos son:

- Pelotamano
- Pina
- Vela Latina
- Bola canaria
- Carreras de caballos y sortijas
- Arrastre de ganado
- Levantamiento de arado
- Tablas de San Andrés
- Los cacharros
- El Calabazo
- La Billarda